



Руководство Мастера

Версия 9.1

Бесславное Искупление

Дополнительная кампания для
Врата Балдура: Спуск в Авернус



В работе над документом участвовали:

D&D Глава персонала - Мастер Подземелий: Крис Линдси

Администраторы D&D Лиги Авантюристов: Алан Патрик, Эми Линн Дзура, Трэвис Вудал, Лиза Пенроуз, Клэр Хоффман, Грег Маркс

Дата начала действия 17 сентября 2019 года

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в виде дракона, *Руководство Игрока*, *Справочник Чудовищ*, *Руководство Мастера Подземелий*, D&D Лига Авантюристов, все другие названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные сходства являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен в соответствии с законодательством об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или произведений искусства, содержащихся в настоящем документе, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представитель компания Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется¹ только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1

Часть I. Начало работы

Этот документ - руководство по началу игры мастером для кампании проходящей в сеттинге Забытых Королевств по правилам Лиги Авантюристов. Эти правила дополняются FAQ Лиги Авантюристов (который можно найти в Пакете Мастера Лиги Авантюристов).

СЮЖЕТНЫЕ СЕЗОНЫ

Игры Лиги Авантюристов разбиты на сюжетные сезоны, но все одобренные приключения могут быть использованы для игры вне зависимости от текущего сезона.

ИГРЫ В РАМКАХ D&D ЛИГИ АВАНТЮРИСТОВ

Игры Лиги Авантюристов могут проходить **где угодно** - дома, в дружественном магазине хобби или/и игр, библиотеке, школе или на конвенте. Возможности безграничны.

Мастера и игроки участвуют в играх Лиги Авантюристов, используя различные варианты материалов для приключений. К ним, в настоящее время, относятся Вводные Приключения, Премьерные Игры, и игры по опубликованным приключениям (называемые «**книжными** приключениями»). Кроме того, многие организаторы конвентов были наделены правом создавать одобренные приключения для D&D Лиги Авантюристов, называемые Материал Созданный для Конвентов (Convention-Created Content, CCC), предназначенные для проведения именно на этих конвентах

Вводные приключения D&D. Эти приключения выпускаются и сопровождают новые печатные продукты Wizards of the Coast, и для вашего ознакомления с новым материалом местные магазины настольных игр проводят их премьеры.

Премьерные игры D&D. Эти приключения выпускаются в сопровождение к новым

сюжетным линиям от Wizards of the Coast. Их можно приобрести на сайте Гильдии Мастеров Подземелий. Мастер, купивший приключение для премьер, может проводить его так часто как захочет.

БЫТИЕ МАСТЕРА

Быть мастером Лиги Авантюристов легко и весело. Приключения можно быстро подготовить, и вам не придется беспокоиться о создании всевозможных справочных и дополнительных материалов.

ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ?

Для проведения игр в качестве Мастера в Лиге Авантюристов вам понадобится следующее:

• **Книга игрока** или **Базовые правила D&D.** Документ Basic rules.pdf является бесплатным и размещен на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит все основные правила для игры.

• **Приключения** Если вы решили провести игру в магазине игр или на конвенте, обратитесь к организатору, и узнайте какие приключения они могут предоставить. В противном случае, приключения доступны для покупки в вашем местном игровом магазине (только приключения в твердом переплете) или в интернете по адресу www.dmsguild.com.

• **Игроки.** Игры Лиги Авантюристов создаются для стола из пяти игроков, но могут быть скорректированы для разного количества игроков - от трех и до семи. Группы меньшего или большего размеров не рекомендуются, поскольку они способствуют получению

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1

чрезвычайно неоптимального игрового опыта.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Перечисленные ниже предметы не обязательны для игр Лиги Авантюристов, но с ними удобнее.

Руководство Мастера (DMG). Эта книга содержит ценные советы по подготовке и проведению игр. Руководство Мастера также содержит описания волшебных предметов, которые могут быть найдены в ходе игры, поэтому вам рекомендуется взять эту информацию с собой на игру,, если описания этих предметов нет в приключении.

Бестиарий (MM). Хотя параметры больш-инства чудовищ можно найти в этой книге - особые чудовища, созданные специально для этого приключения, находятся в приключении.

Карточки для заметок. Отлично подходят для отслеживания инициативы, передачи записок игрокам и прочего.

Ширма Мастера Весьма полезный инструмент для сокрытия от игроков текста приключе-ния и ваших заметок.

Миниатюры и Карты. Если вам и вашим игрокам нравится играть в более тактические

игры, то есть смысл использо-вать миниатюры и карты, чтобы делать битвы и местность более наглядными.

МОШЕННИЧЕСТВО

Игры Лиги Авантюристов должны быть веселыми и инклюзивными - не соревновательными. Как Мастер, вы должны быстро и незаметно (если возможно) поправлять жульничающих игроков, и честно рассудить создавшиеся ситуации. Вы можете в любой момент просмотреть документы игроков (листы персонажей, журналы приключений и сертификаты). Если вы заметили что-то неладное с документами или во время игры (мошенничество с кубиками, с количеством использований предмета и т.д.) - обсудите это с игроком и попытайтесь устранить нарушения. Вы можете не разрешить нечто, что выглядит непохожим на правила или попросить игрока перебросить бросок кости. Будьте профессиональны, указывая на недочёты и внося исправления - приложите все усилия к тому чтобы не смущать игрока или не допускать ошибки. Мы все здесь, чтобы повеселиться и насладиться приключениями!

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1

Часть 2. Проведение приключений

Одновременно Вы можете быть Мастером для одной группы игроков — каждый игрок должен иметь своего собственного персонажа в диапазоне уровней приключения. Персонажи, участвующие в **книжном** приключении, могут продолжать играть, даже если выйдут за диапазон уровней, но если они будут участвовать в другом книжном приключении и выйдут за диапазон уровней первого, они не смогут вернуться к нему.

ИГРА С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Вы выполняете наиболее важную роль. Вы ведете повествование и заставляете оживать текст со страниц приключения. Рассказывая историю, вы несете ответственность за то, чтобы все за столом чувствовали себя комфортно, создание весёлой справедливой атмосферы тоже на вас.

Вы наделены властью. Принимайте решения о том, как группа взаимодействует с приключением; корректируйте или импровизируйте, но сохраняйте дух приключения. Вы не можете вводить новые правила.

Бросайте Вызов Своим Игрокам. Оцените опытность ваших **игроков**, а также то, что они, наиболее вероятно, предпочитают в игре и попытайтесь дать им желаемое. У каждого игрока должна быть возможность сиять во время игры. Вы можете настроить столкновение, добавив или удалив тематически соответствующих чудовищ.

Сохраняйте динамику приключения Когда игра замедляется и вязнет, подбрасывайте игрокам подсказки и советы, если они столкнулись с загадкой, боевым столкновением или ролевым взаимодействием, которое фрустрировало игроков. Это дает игрокам "маленькие победы" для принятия правильных решений на основе

полученных подсказок. При игре с ограничением по времени, например, на конвенте, важно оценить темп вашей игры. Совершенно нормально корректировать материал для предоставления завершеного игрового опыта, если вы "завязли".

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ, И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Плохие вещи случаются с персонажами; приключения-это рискованная работа. Болезни, яды и другие подобные эффекты длятся до тех пор, пока не будут удалены, но персонажи могут тратить дни простоя, чтобы получить услуги заклинателей или восстановить силы (см. *Руководство игрока*). Мертвые персонажи или те, кто страдает **ликантропией** или **вампиризмом**, не могут начать новую сессию, пока не будут возвращены к жизни или не будут излечены. Персонажи, вернувшиеся к жизни, страдают от последствий мытарств как обычно, но каждый день простоя уменьшает любые штрафы на атаки, спасброски, и проверки способности на 1. Тела авантюристов легко забрать, если иное не указано в столкновении. Если группа не может вернуть персонажа к жизни или вылечить состояния которые выводят персонажа из игры, применяются эти правила:

Персонаж Платит. Персонажи могут использовать свое золото, чтобы заплатить за услуги заклинателей, которая вернет их в игру. Кроме того, персонаж может обменять

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1

постоянный магический предмет (за исключением обычных магических предметов) на NPC, который способен предоставлять услуги заклинания (см. ниже), который, в свою очередь, возвращает их к жизни и удаляет любые условия (или в некоторых случаях награды истории), которые удалили их из игры, включая те, которые требуют *желания*. Эта опция уменьшает их лимит волшебных предметов, но доступна, даже если их лимит был уменьшен до 0 или у них нет волшебных предметов.

* **Группа Платит.** Другие персонажи могут внести свой вклад в оплату **стоимости** услуг заклинателей получаемых другими персонажами. Однако они не могут передать волшебные предметы другому персонажу для получения этих услуг.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Во время игровой сессии персонажи могут получить услуги заклинателей от НИП, расположенного в любом поселении, размером не менее города, но должны иметь возможность перемещения в это поселение для получения этих услуг. В противном случае они доступны только между сессиями.

Услуги заклинателей	Стоимость
Лечение ран	10 зм
Определение	20 зм
Меньшее восстановление	40 зм
Молитва исцеления	40 зм
Рассеивание магии	90 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Гадание	210 зм

Высшее восстановление	450 зм
Воскрешение мертвых	1,000 зм
Возрождение *	3,000 ЗМ
Истинное Возрождение *	30,000 ЗМ

* Вместо этого персонажи могут получать эти услуги, приобретая свитки заклинаний.

Услуги заклинателей, предоставляемые НИП, ограничены заклинаниями из этого списка. Тем не менее, персонажи могут покупать свитки заклинаний, которые НИП могут использовать бесплатно, но только для того персонажа, который купил свиток.

Сезон И Регион	Дружественные Послушникам Храмы	К
1: Флан	Келемвор	
2: Мулмастер	Бэйн, Ловиатар, Тимора, Велшарун	
3: Хиллсфар	Чонтия, Ллиира, Темпус	
4: Баровия	Никто	
5: Побережье Мечей		
T1: Парнаст	Майлики	
T2: Стагвик	Чонтия	
T3: Берегост	Латандер, Ваукин	
6: Побережье Мечей		
T1: Мирабар	Думатоин, Шариндлар, Тимора	
T2: Невервинтер	Огма, Сэлуне, Тир	
T3: Дагеррфолс	Латандер, Тир	
7: Порт Ньянзару	Гонд, Саврас, Ваукин	
8: Глубоководье	Любое незлое божество	
9: Врата Балдура	Гонд, Амберли, Тимора	

Предыстория Послушника. Персонажи с особенностью «Приют для верующих» могут

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1

запросить услуги заклинателей в храме своей веры. Один раз в день они могут получить **одно заклинание** из таблицы услуг заклинаний бесплатно (хотя они должны предоставить стоимость любого необходимого материального компонента). Только некоторые веры представлены храмами достаточно большими, чтобы обеспечить это преимущество. **Во время игры** доступные веры определяются регионом, в котором происходит приключение (показано выше).

НАГРАДЫ ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи получают уровни и получают награды в виде золота, волшебных предметов и простоев. Эти награды записываются в их журналах приключений, которые они должны обновить, **прежде** чем покинуть стол. Большинство из них награждаются, когда вы чувствуете, что это уместно (хотя волшебные предметы могут быть награждены только в том случае, если они специально упомянуты в встрече, в которой они найдены).

Продвижение. Персонажи получают уровень, как только они закончили приключение. В сессиях книжных приключений, они продвигаются по **вашему решению** (или по указанию приключения) или после **четырёх** часов игры (или **восьми** часов начиная со второго тира), с максимумом в один уровень за сессию. Персонажи переходят на следующий уровень в конце сессии.

Игроки могут отказаться от продвижения, если они хотят откладывать продвижение столь долго как пожелают.

Волшебные предметы. Персонажи сохраняют все **постоянные волшебные предметы**, которые их группа находит во время сессии. В конце сессии каждый персонаж может сохранить предметы, найденные во время сессии — до максимального количества предметов в зависимости от их уровня

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1

(обычные предметы не подпадают под это ограничение). **Расходуемые волшебные предметы** (зелья, свитки, боеприпасы и *монеты душ*) равномерно распределяются между персонажами—при необходимости разрешайте разногласия случайным образом. Например, если несколько игроков хотят *зелье*, которое нашла группа, бросьте кубик, чтобы определить, какой персонаж получит предмет.

Тир	Лимит Волшебных предметов	Тир	Лимит Волшебных предметов
1	1	3	6
2	3	4	10

Обычные Сокровища. Обычное снаряжение под подзаголовком сокровища не может быть продано или обменено, но может использоваться до конца сессии, после чего оно потеряно. Любое сокровище с денежной ценностью (зм, драгоценные камни, предметы искусства и т. д.) упомянутое в приключении **игнорируется**. Предметы без механических свойств (например, безделушки или другие предметы без заданного значения) делятся поровну между персонажами. Если больше чем один игрок хочет предмет, то его получает определенный случайным образом персонаж.

Вместо этого у вас есть право присуждать золото; каждый час вы можете присуждать каждому персонажу количество золота основанное на их тире(см. ниже). У вас есть большая гибкость в том, как это золото распределяется и какую форму оно принимает, хотя вы можете использовать записи сокровищ в качестве примеров для награждения золотом и формы, которое может принять это золото. Например, гоблин может носить грязные медные монеты, в то время как богатый

купец мог носить с собой векселя, которые можно обменять на золото. Кроме того, в условиях конвента вы можете подождать и присудить совокупные почасовые награды в конце, в виде сундука золотых

слитков от богатого торговца. Руководство лиги **настоятельно рекомендует**, чтобы персонажи получали **максимальное** количество золота за свой уровень **в час**. В противном случае персонажи зарабатывают **минимальную** сумму за каждый час сессии.

Как только персонаж получает количество золота, равное их лимиту золотых, они не могут заработать больше, пока не получат уровень, тогда лимит сбрасывается.

Ти р	Почасовая золотом награда (Минимальная награда золотом)	Лимит ЗМ / уровень
1	20 зм (10 зм)	80 зм
2	30 зм (15 зм)	240 зм
3	200 зм (100 зм)	1,600 зм
4	750 зм (375 зм)	6,000 зм

Сюжетные Награды / Эффекты / Предметы. Эти предметы или эффекты, определенные в ALCC, имеют важное значение для сюжетной линии книжного приключения и могут использоваться только во время сессий того приключения, в котором они были получены. Эти предметы не входят в лимит волшебных предметов персонажей, но только один персонаж может одновременно обладать данным сюжетным предметом за одним столом в один момент времени.

НАГРАДЫ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Когда вы проводите приключения, вы получаете Мастерские награды. Для получения дополнительной информации см. документ Награды Мастера Подземелий D&D Лиги Авантюристов

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется⁷ только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1

КРАТКОЕ ЧАВО

ПОЧЕМУ СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ НЕ ТАКОЙ У КАК У Wizards of the Coast?

Потому что мы не Wizards of the Coast. Потому, что фирменные шрифты стоят денег, а профессиональная верстка стоят

ПОЧЕМУ ПЕРЕВОД КРИВОЙ?

Версия перевода: 0.3, версия верстки: 0.2. Можно долго ждать идеальной верстки и перевода и так и не дожждаться. Если вы будете оставлять свои комментарии – перевод и верстка будут исправлены и улучшены быстрее.

ОСТАВИТЬ ЗАМЕЧАНИЯ К ВЕРСТКЕ И ПЕРЕВОДУ МОЖНО [ЗДЕСЬ](#) ИЛИ [НА СТРАНИЦЕ С ПЕРЕВОДАМИ](#) ИЛИ [НА СТРАНИЦЕ 90ГО СЕЗОНА В РУССКОЯЗЫЧНОМ СООБЩЕСТВЕ](#)

CHANGELOG

ВЕРСИЯ ПЕРЕВОДА: **0.3**

ВЕРСИЯ ВЕРСТКИ: **0.2**

ДАТА ВЕРСИИ: **13.10.2019**

ПЕРЕВОД: [КИБОРГИ И ЧАРОДЕИ](#)

ВЕРСТКА: [КИБОРГИ И ЧАРОДЕИ](#)

ПЕРЕВОД СОВМЕСТИМ С [ПЕРЕВОДОМ SRD](#) ОТ [КИБОРГОВ И ЧАРОДЕЕВ](#)

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ [ADVENTURERSLEAGUE.RU](#)

Не для перепродажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования.

Руководство Мастера Подземелий для Лиги Авантюристов v9. 1